

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
¡¡ÚLTIMA ENTREGA!!
GUÍA POKéMON COLOSSEUM
¡Termina de una vez con todos los rivales de los coliseos Aura y Colosal!
Nº 53
Por los expertos de Nintendo Acción
MANUAL DE ESTRATEGIA PARA ENTRENADORES
POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
[1ª] ENTREGA
• Recorre Kanto PASO A PASO
• CAPTURA tus primeros Pokémon
• MAPAS de todos los pueblos y rutas
¡¡Regalamos 25 radios portátiles, relojes, porta CD's...!!



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡POKéMON DARÁ EL GRAN SALTO!!

Tres nuevos juegos de Pokémon confirmados para Nintendo DS

Nintendo anuncia el lanzamiento del primer Pokémon para DS, Pokémon Dash!, y además confirma que la saga tendrá continuidad en esta consola con la llegada de Diamond y Pearl (Diamante y Perla).

La nueva generación Pokémon nacerá en DS. Sí, sí, los sucesores de los bestsellers Rubí y Zafiro se jugarán en la nueva portátil de Nintendo. Así lo ha contado **el presidente de Creatures Inc.** en la revista japonesa Famitsu, que no ha estado tímido a la hora de dar los nombres de las nuevas ediciones. Se llamarán **Perla y Diamante.** Y estamos seguros de que se bastarán y sobrarán para atraer una legión de fans a la nueva consola.







Pokémon Dash! ya es casi una realidad. Estas son las primeras pantallas del juego, que consistirá en ganar carreras usando la pantalla táctil y el puntero de Nintendo DS. ¡Estamos deseando verlo en movimiento!

Más Pokémon en el horizonte

Eso es lo que nos deparará el futuro más lejano, pero no olvidéis que el primero para DS está al caer. **Pokémon Dash!** no será la típica aventura. Esta vez **nos iremos de carreras,** eso sí, con las prestaciones de la DS. Tirando de **pantalla táctil y puntero,** animaremos a nuestro Pikachu a cruzar la meta antes que sus rivales. Cuanto más rápido manejemos el puntero, más correrá el Pikachu. La acción será en la pantalla inferior, con vista aérea y una serie de flechas que nos ayudarán a llegar al siguiente checkpoint. Por lo que hemos visto, también puede haber carreras de vehículos (hay un globo sospechoso en la pantallas), aunque lo normal será la transmisión a las cuatro patas. Está confirmado que **saldrá junto con la consola en Japón.** Es decir, el 2 de diciembre, en la calle.

LA GRAN AVENTURA DE PIKACHU

¿Podría haber un cuarto juego en desarrollo?

¡¡Esto sí que es alucinante!! Aunque aún está sin confirmar, un nuevo Pokémon, el cuarto, podría estar en desarrollo para Nintendo DS. Su nombre provisional es **Mysterious Dungeon: Pokémon World –Pikachu's Great Adventure.** Sí, un poco largo, pero habrá que esperar a que Nintendo lo anuncie para ver si varía o no. ¡Aguardamos con impaciencia más detalles sobre él!



NOTICIAS

Pokémaníacos, estamos de enhorabuena. Nintendo quiere que ampliemos nuestros juegos Pokémon ¡hasta viendo una peli, en el cine! Y eso será bueno, que lo prueba un estudio estadounidense.

¡Qué cosas!

Descárgate nuevos personajes de cine

¿Tenéis curiosidad por saber para qué cosas servirá la conexión wireless de vuestra DS? Pues mirad lo que ha dicho el jefe de Nintendo Japón, Satoru Iwata: "Nintendo planea ofrecer un nuevo servicio que permitirá a los usuarios acceder a diferentes descargas. Por ejemplo, podremos descargar nuevos personajes de la película Pokémon que se estrena este verano. Sólo hay que llevar la DS al cine con uno de los nuevos juegos Pokémon, y el proceso se realizará de forma automática mientras ves tranquilamente la película". Así que el equipamiento para entrar a ver una peli pronto será: cubo de palomitas, refresco gigante y... ¡DS con juego Pokémon!

Lo que dice un estudio científico

Pokémon fomenta los valores positivos

Un estudio realizado en Estados Unidos con más de 2100 padres, ha concluido que los juegos Pokémon tienen efectos positivos sobre sus hijos. Estas son las cifras. El 75% de los encuestados opinó que Pokémon ayuda a desarrollar las habilidades estratégicas y a fomentar los valores positivos en los chavales, mientras que cerca del 70% manifestó que el juego aumenta las dotes de memoria y el trabajo en equipo. El 60% dijo que jugar con Pokémon ha aumentado la agilidad mental en sus hijos, además de promover la cooperación con amigos. Así que ya tienes argumentos para contestar a esos que preguntan "¿quieres dejar ya de jugar?".

SI AÚN NO LO TIENES, ¡A POR ÉL!

¡¡Hazte con Game Cube y Colosseum por sólo 129,99 euros!!

El pak incluye GameCube, tarjeta de memoria 59, mando de control y por supuesto el mejor juego Pokémon de GameCube.

Si aún no tienes GameCube, Nintendo te lo va a poner en bandeja. **Desde el 12 de noviembre** tienes a tu disposición el pak Colosseum, que además satisfará tus sueños de convertirte en el mejor entrenador. El nuevo pak incluye **el juego Pokémon Colosseum, la tarjeta de memoria 59, un mando de control y la GameCube** en un estupendo color negro.

Pokémon Colosseum es uno de los preferidos de la redacción.



Un juegazo que Nintendo Acción ha puntuado con **un merecido 98,** en el que vamos a flipar con todas las novedades que nos aguardan. Desde el estilo de los gráficos, diferente y original, hasta las posibilidades de **arrebatar Pokémon a otros entrenadores para luego purificarlos.** Además, sin él no podrías conseguir a un montón de Pokémon en tu cartucho. Sí, vamos, que nunca tendrás completos tus cartuchos de la edición Rojo Fuego/Verde Hoja si no conectas tu GBA al Colosseum de GameCube. **Una "compra obligada" para todo entrenador** que se precie. Imperdonable no tener GameCube y Colosseum.

PARTICIPA EN ESTA SECCIÓN

Tenemos abiertos cuatro espacios.

- **Pokémin y Pokemout:** lo que está y no está de moda en el universo Pokémon.
- **Vota por tu Pokémon favorito:** ¿cuál es el Pokémon que más te mola de todas las ediciones?
- **Vota por tu juego Pokémon favorito:** Dinos qué juego te está flipando mas.
- **¡Y tú qué opinas!** Nos vendrá bien saber qué opinas de los juegos Pokémon, de las novedades, de las películas. Dínoslo en una frase y añade tu foto, que la vamos a publicar.

¿Cómo participar? A través del correo electrónico. Envía un e-mail a **nintendoaccion@hobbypress.es** con el mensaje **OPINA POKéMON.** En el texto haz referencia a cualquiera de los cuatro espacios (o a todos, por supuesto). ¡Rápido, esperamos tus mensajes!

CONCURSO



y mayoral te regalan

25 porta Cd´s

25 raquetas hinchables

25 Relojes despertador

25 radios portátiles

25 juegos para Pc "El desafío de Ocelot"



¿Cómo participar?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra:** **mayoralnt + tus datos personales**

Ejemplo: mayoralnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

Bases del concurso

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para **Movistar, Vodafone y Amena**.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los **ganadores** serán publicados **en** próximos números de la **revista Nintendo Acción.**
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **16 de diciembre de 2004.**

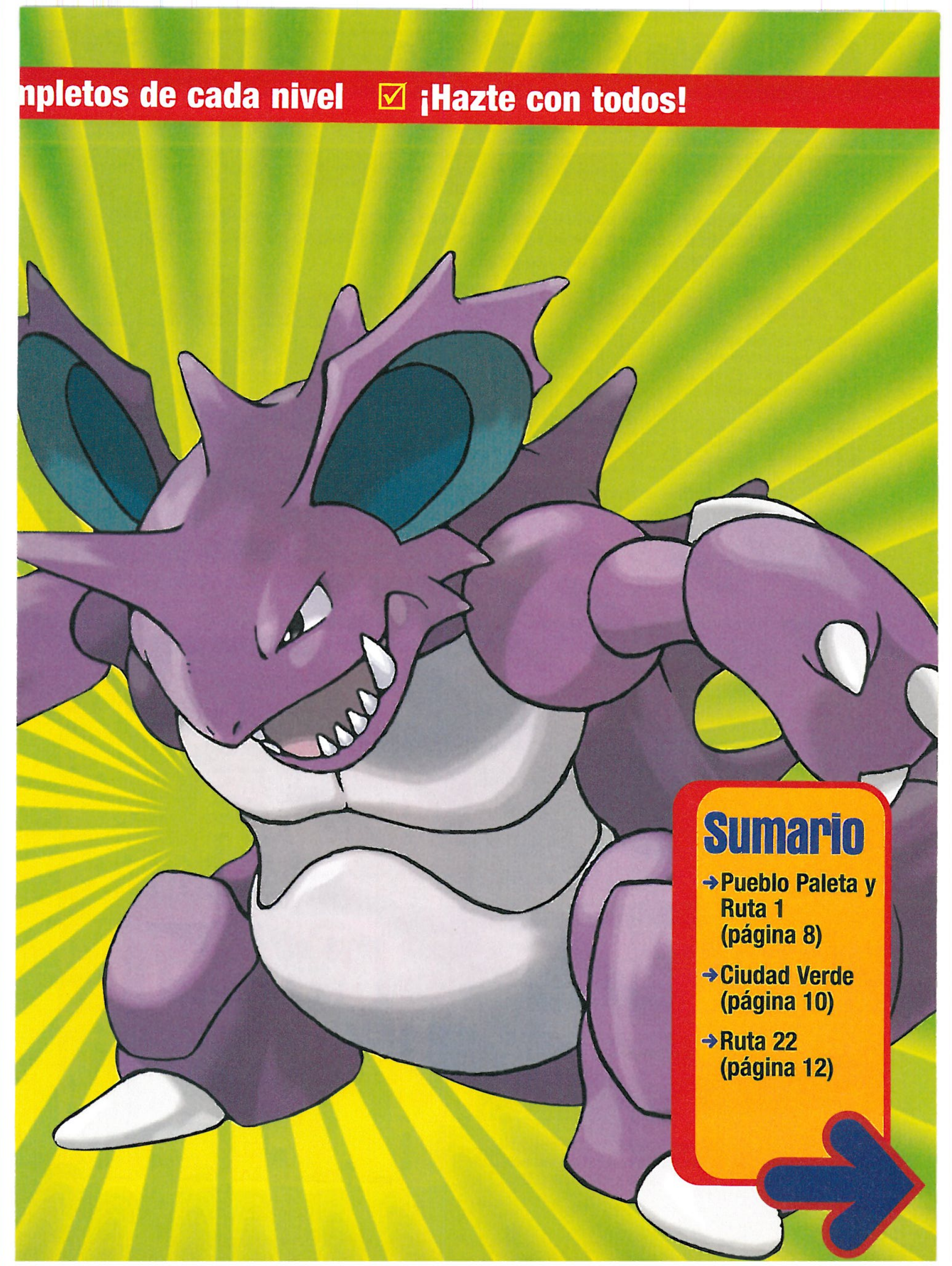
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas co

Guía de Maestros
Pokémon Rojo y Verde

¡Por fin, chavales! ¡Ha llegado la hora de meterse en la piel de Ash y convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo! En esta entrega nos haremos con los primeros Pokémon, conseguiremos la Pokédex y nos convertiremos en unos expertos en lanzamiento de Pokéball. ¡La aventura acaba de comenzar y ya somos imparables!



Sumario

Pueblo Paleta y Ruta 1

Pueblo Paleta es un pequeño y pacífico pueblo en el que comienza la aventura. Al principio solo podrás dirigirte al norte, pero en cuanto uno de tus Pokémon aprenda la MO Surf, tendrás la oportunidad de explorar las aguas que hay al sur.

1. HOGAR DULCE HOGAR



No hay ningún lugar como la casa de uno y aunque la abandonarás nada más empezar, recuerda **volver de vez en cuando** para saludar a mamá. Siempre que lo hagas, **te invitará a que te tomes un descanso en la camita** de tu habitación y así **tú y tus Pokémon os recuperaréis** de todas las batallas en las que os hayan dado una palicilla.

Más tarde

Tras capturar a 60 Pokémon, llevar a Pedrita con su padre en Isla Secunda y hacerte el campeón de la Liga Pokémon, el Prof. Oak actualizará tu Pokédex para que puedas clasificar no solo a los Pokémon de Kanto, sino a todos los Pokémon que existen. A partir de ese momento cuando consultes la Pokédex podrás elegir entre la Pokédex de Kanto y la Pokédex Nacional.

2. BUSCANDO AVENTURAS



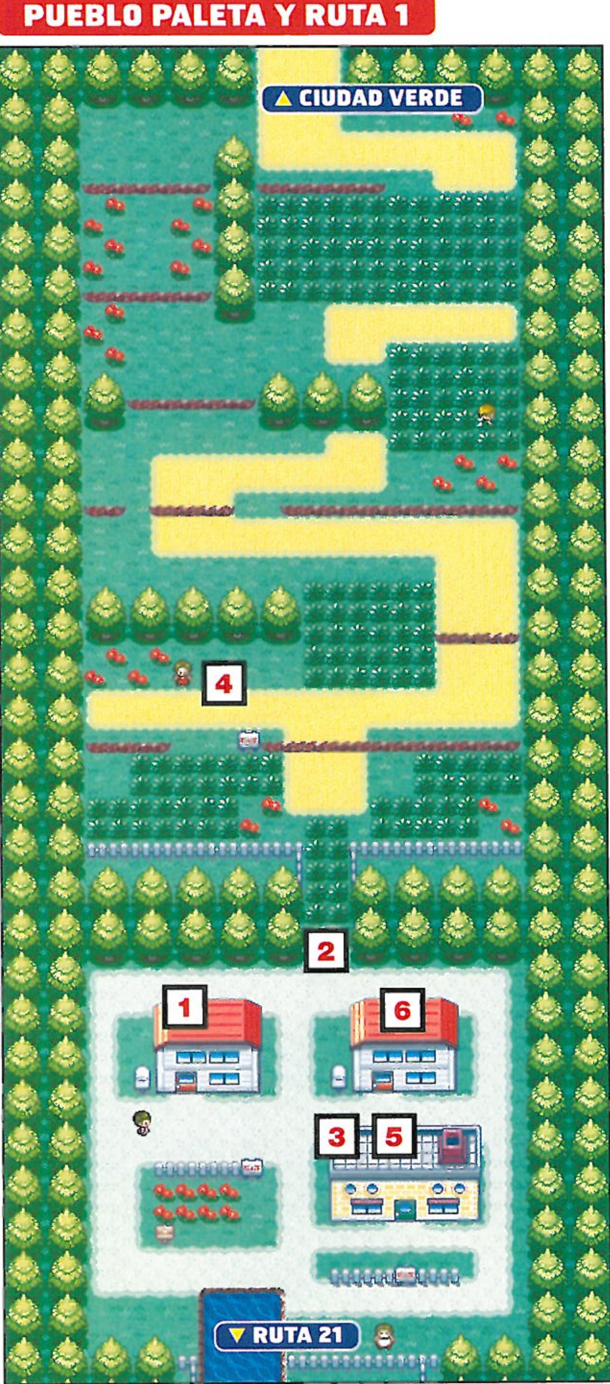
Cuando salgas de casa, seguro que estás deseoso de buscar mil y una aventuras, así que **dirígete al norte y entra en la Ruta 1.** ¡Vaya! El Prof. Oak te está llamando, parece que salir al mundo sin la protección de un Pokémon puede ser algo realmente peligroso. Acompáñale a su laboratorio y... ¡ha llegado la hora de **eligir a tu primer compañero** de viaje!

3. LA ELECCIÓN



En el laboratorio de Oak tendrás la oportunidad de elegir a tu primer Pokémon entre **Bulbasaur, el Pokémon de tipo planta-veneno; Squirtle, el Pokémon de tipo agua y Charmander, el Pokémon de tipo fuego.** Piénsatelo bien, cada uno tiene sus ventajas y desventajas, así que analízalas con cuidado. De todas formas, si lo que quieres es tener ventaja al principio de la aventura, quédate con **Bulbasaur o Squirtle.**

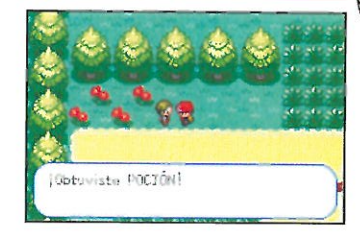
PUEBLO PALETA Y RUTA 1



4. LA POCIÓN MÁGICA

Objeto conseguido: **POCIÓN**

Rumbo al norte, en la Ruta 1, encontrarás a uno de los empleados de la tienda de Ciudad Verde. Habla con él y recibirás una **POCIÓN, una medicina en spray que cura las heridas y restaura 20 PS** en un Pokémon. Más adelante, en la tienda te venderán más POCIONES y también las famosas Poké Ball. Con ellas podrás capturar a los Pokémon salvajes.



5. CONSIGUE LA POKéDEX

Objeto conseguido: **POKéDEX, POKé BALL (X5)**

Cuando llegues a Ciudad Verde, entra en la tienda y recoge un paquete que tienen para Oak. Luego, vuelve corriendo a su laboratorio de Pueblo Paleta y entrégaselo. Cuando lo hagas, el amable profesor **te dará una Pokédex y cinco Poké Ball. Ya estás listo para empezar a capturar Pokémon** y cumplir el objetivo de completar la Pokédex.



6. LA DULCE DALIA

Objeto conseguido: **MAPA**

Cuando tengas en tu poder la Pokédex no salgas a toda velocidad rumbo al norte. Primero ve a casa de tu rival y habla con su hermana **Dalia. Te dará un mapa de la región de Kanto** para que sepas en todo momento donde estás.



Más tarde

Cuando te conviertas en el flamanta campeón de la Liga Pokémon vuelve a Pueblo Paleta de vez en cuando para hablar con Dalia. Si lo haces, limpiará a tus Pokémon y te recordará lo amigos sois. Ten en cuante que la ayuda de Dalia será muy útil para conseguir los Pokémon que evolucionan por felicidad.

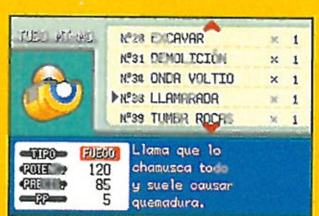
LOS CONSEJOS DE OAK

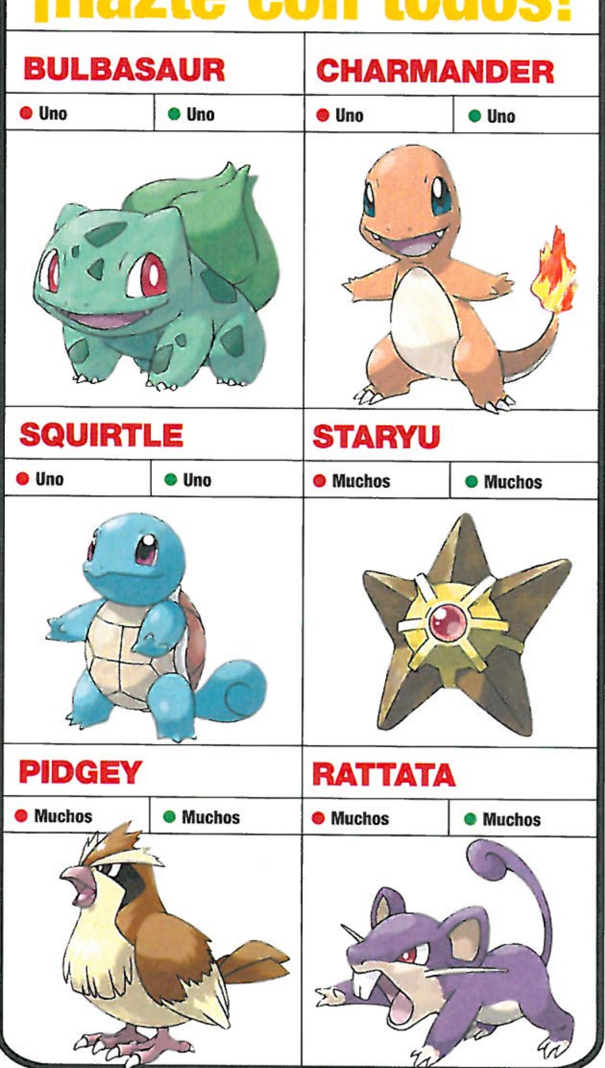
Si mimas a un Pokémon, nacerá entre vosotros una gran amistad y en ocasiones, gracias a ella, el Pokémon evolucionará al sentirse feliz. Para que la felicidad de un Pokémon aumente lo mejor es hacerle combatir, pero no dejes que se debilite o se apenará. Por ejemplo, Golbat evolucionará a Crobat cuando se sienta feliz, pero para que eso ocurra necesitarás tener la Pokédex Nacional o la evolución se detendrá misteriosamente.



OBJETOS DE ENTRENADOR

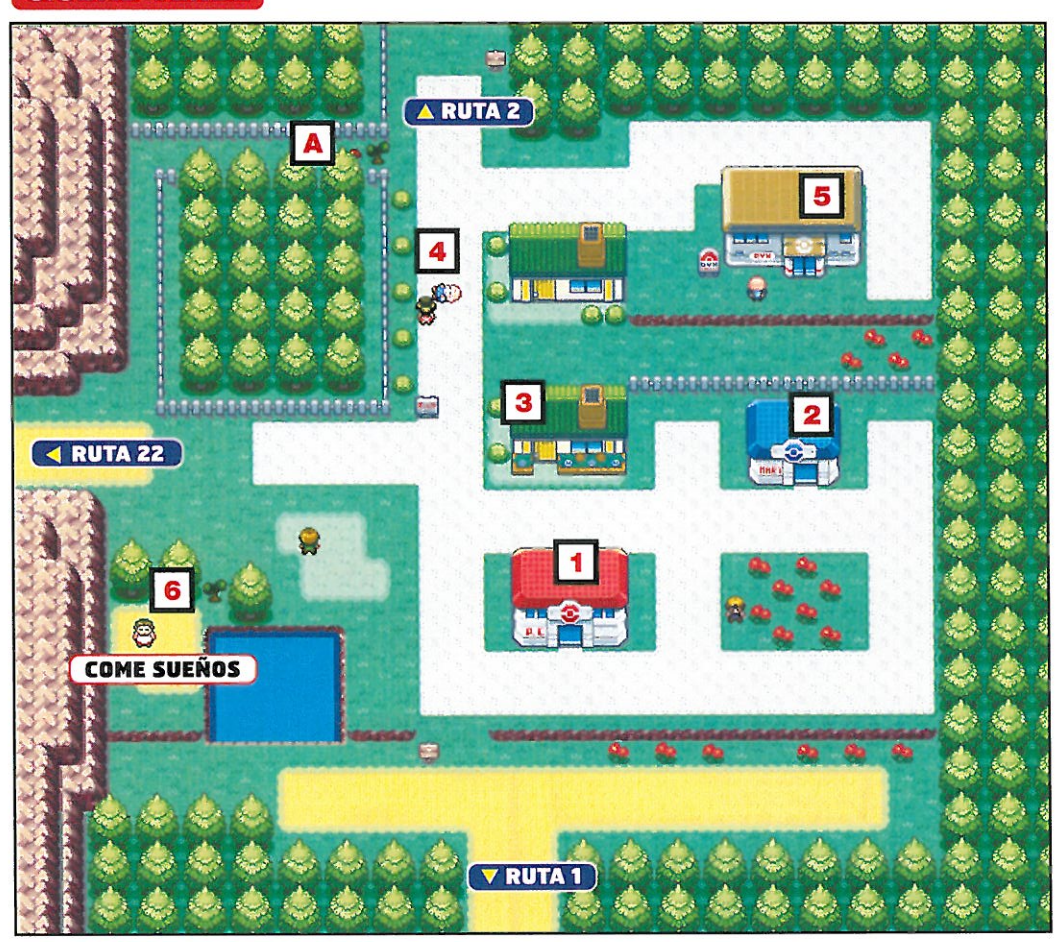
Cuando derrotes a Brock, el famoso líder del gimnasio de Ciudad Plateada, recibirás tu primera MT y junto con ella aparecerá en el bolsillo de OBJETOS CLAVE de la MOCHILA el TUBO MT-MO. Cada vez que consigas una MT o MO automáticamente se guardará en el tubo. Al abrirlo podrás consultar en que consiste es movimiento, a qué tipo pertenece, así como su potencia y precisión. Con esta información será mucho más sencillo elegir cuál es el Pokémon más adecuado con el que usar una MT.





Ciudad Verde

En Ciudad Verde encontrarás el primer Centro Pokémon, la primera tienda y el primer gimnasio. Pero lo más importante es la gran cantidad de gente agradable con la que podrás charlar, personas que te enseñarán un montón de cosas sobre el entrenamiento Pokémon.



1. TU CENTRO FAVORITO



En todas las ciudades encontrarás uno de los lugares que a partir de ahora se convertirá en tu centro favorito. Es el Centro Pokémon, un lugar en que **podrás sanar a todo tu equipo y usar el ordenador para almacenar y sacar Pokémon.** Por cierto, en el piso de arriba, dentro de poco timepo, podrás intercambiar Pokémon y luchar con tus amigos usando tu flamante **adaptador inalámbrico.**

2. POKéTIENDA

Objeto conseguido: **CORREO OAK**



La primera vez que visites la tienda de Ciudad Verde te darán **un paquete para que se lo lleves a Oak.** Cuando lo hagas, podrás volver a la tienda y comprar algunos productos. Te aconsejamos que compres de todo, especialmente **el Antídoto.** Los entrenadores que te esperan son muy dados a usar veneno y poseer varios Antídotos te vendrá de perlas.

LISTA DE PRECIOS			
Poké Ball	200	Antídoto	100
Poción	300	Antiparaliz	200

3. ESCUELA POKéMON



La casa que hay al lado de la tienda es una escuela en la que **aprenderás los conceptos básicos del entrenamiento Pokémon.** Mira primero en el cuaderno que hay encima del pupitre y léelo con detenimiento. También tienes que leer la pizarra porque en ella encontrarás interesante explicaciones sobre los cambios de estado que puede sufrir un Pokémon.

4. CANAL POKéMON

Objetos conseguidos: POKé TELE



En la primera visita a Ciudad Verde verás que un anciano tumbado impide que puedas seguir hacia el norte. Cuando entregues a OAK el paquete que recibiste en la tienda, vuelve y verás que el anciano se ha tomado un cafecito y está en plena forma. De sus manos **recibirás la Poké Tele, una tele portátil con la que podrás sintonizar varios canales** que te enseñarán a ser un buen entrenador, si no el mejor.

LOS CONSEJOS DE OAK

Para que los Pokémon con poco nivel ganen Puntos de Experiencia con rapidez, nada mejor que usar Rep. Exp. Equipa un Pokémon con este objeto y verás cómo gana la mitad de los Puntos de Experiencia de cada batalla sin necesidad de participar en ella. Para conseguir Rep.Exp. tendrás que ponerte las pilas y capturar a más de 50 Pokémon. Una vez los tengas, cuando llegues al edificio de acceso de Ciudad Fucsia, un ayudante de Oak te lo regalará.

5. ¿DÓNDE ESTÁ EL LÍDER?



El gimnasio de Ciudad Verde permanecerá **cerrado hasta que tengas en tu poder siete de las medallas de Kanto.** Cuando eso ocurra vuelve y verás que el gimnasio ha abierto sus puertas. Dentro te estará esperando el último y misterioso líder y... **¡la última medalla!** Cuando la tengas en tu poder habrá llegado el momento de poner rumbo a la impresionante Liga Pokémony combatir para ser el campeón.

6. APRENDE COME SUEÑOS



Cuando tengas en tu poder la **MO 05 o Corte vuelve a Ciudad Verde y corta el arbusto** que hay cerca del agua. Al lado te espera un señor que enseñará el movimiento **Come Sueños** a uno de tus Pokémon. Con este fantástico movimiento de tipo psíquico recuperarás un número de PS igual a la mitad del daño que causes en un Pokémon dormido.

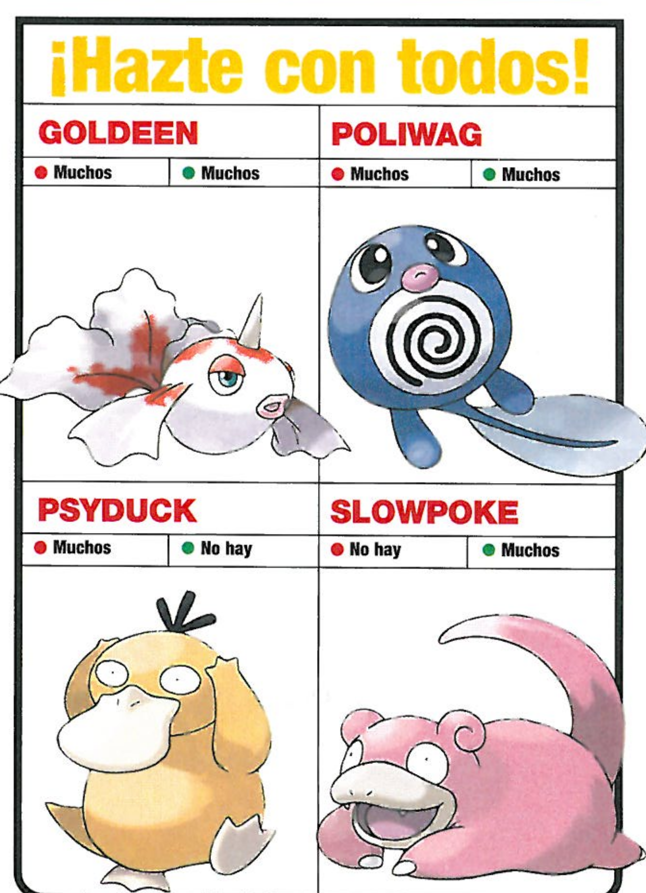
¡CONSÍGUELOS!

A. POCIÓN.

POKéTRUCO

Cuando dos ataques se combinan a la perfección potenciando sus efectos, decimos que nuestro Pokémon conoce una combo. Te contamos una muy buena: el ataque Come Sueños te permitirá recuperar PS siempre y cuando el rival esté dormido. Así que, si lo usas después de un ataque como Hipnosis, tendrás en tus manos una combo que hará temblar a más de un entrenador.

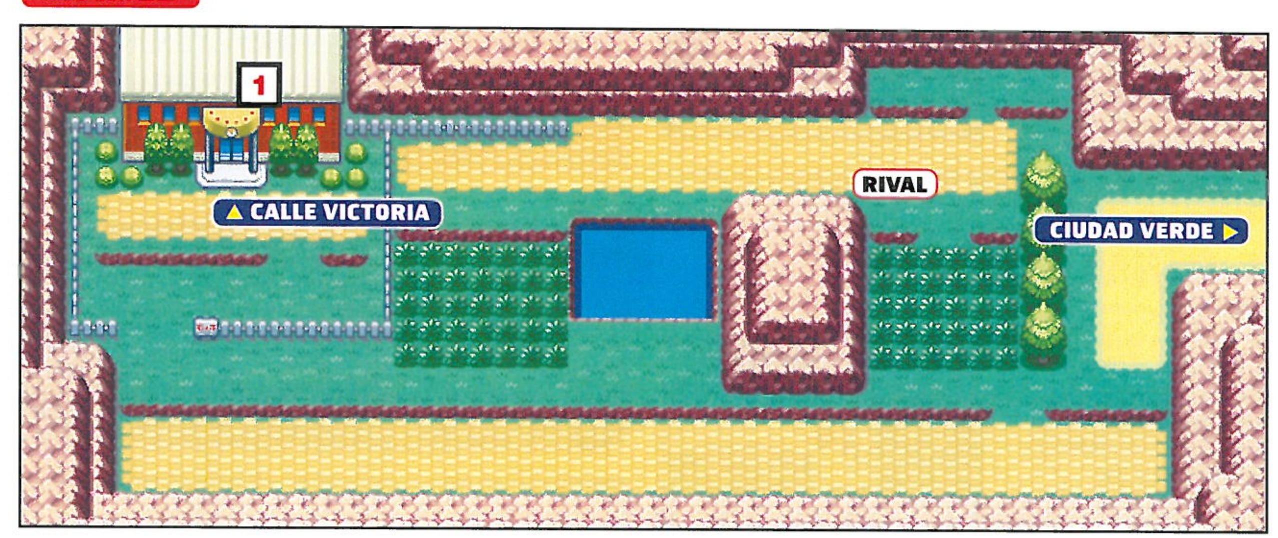
¡Hazte con todos!



Ruta 22

En esta ruta te estará esperando el rival para retarte al primer combate verdaderamente serio. Antes de combatir contra él, no olvides darte un paseito por la hierba y capturar a Mankey. Este Pokémon de tipo lucha puede serte de gran ayuda más adelante.

RUTA 22



1. NECESITAS MEDALLAS

El edificio de esta ruta es la entrada a la Calle Victoria, pero para pasar **necesitas las ocho medallas** de los gimnasios de Kanto. Así que, **busca en la hierba algunos Pokémon salvajes,** vuelve a Ciudad Verde y pírate al norte... ¡a por tu primera medalla!



POKéTRUCO

En general, cuando un Pokémon evoluciona, aumentan todas sus características (ATAQUE, DEFENSA, etc.) haciéndose mucho más fuerte. El problema es que cuando eso ocurre, la nueva especie tarda mucho más en aprender nuevos ataques. Para que lo entiendas mejor, fíjate en los niveles en los que Bulbasaur y su evolución Ivysaur (nivel 16) aprenden los mismos ataques.

ATAQUE	BULBASAUR	IVYSAUR
Hoja Afilada	Nivel 20	Nivel 22
Dulce Aroma	Nivel 25	Nivel 29
Desarrollo	Nivel 32	Nivel 38
Síntesis	Nivel 39	Nivel 47
Rayo Solar	Nivel 46	Nivel 56

EL RIVAL: Batalla 1

Aparte del Pokémon que eligió al principio, esta vez el rival usará un Pidgey de nivel 9. Como el nivel de los Pokémon es bajo, no tendrás muchos problemas siempre y cuando tu Pokémon del principio esté en el nivel 10 o por encima. Por si acaso, no olvides llevar en tu MOCHILA alguna que otra POCIÓN para que tu querido primer Pokémon recupere PS en el momento que veas que está a punto de caer deblitado.



TU PRIMER POKéMON	EQUIPO RIVAL
Bulbasaur	Charmander (Nv. 9), Pidgey (Nv. 9)
Charmander	Squirtle (Nv. 9), Pidgey (Nv. 9)
Squirtle	Bulbasaur (Nv. 9), Pidgey (Nv. 9)

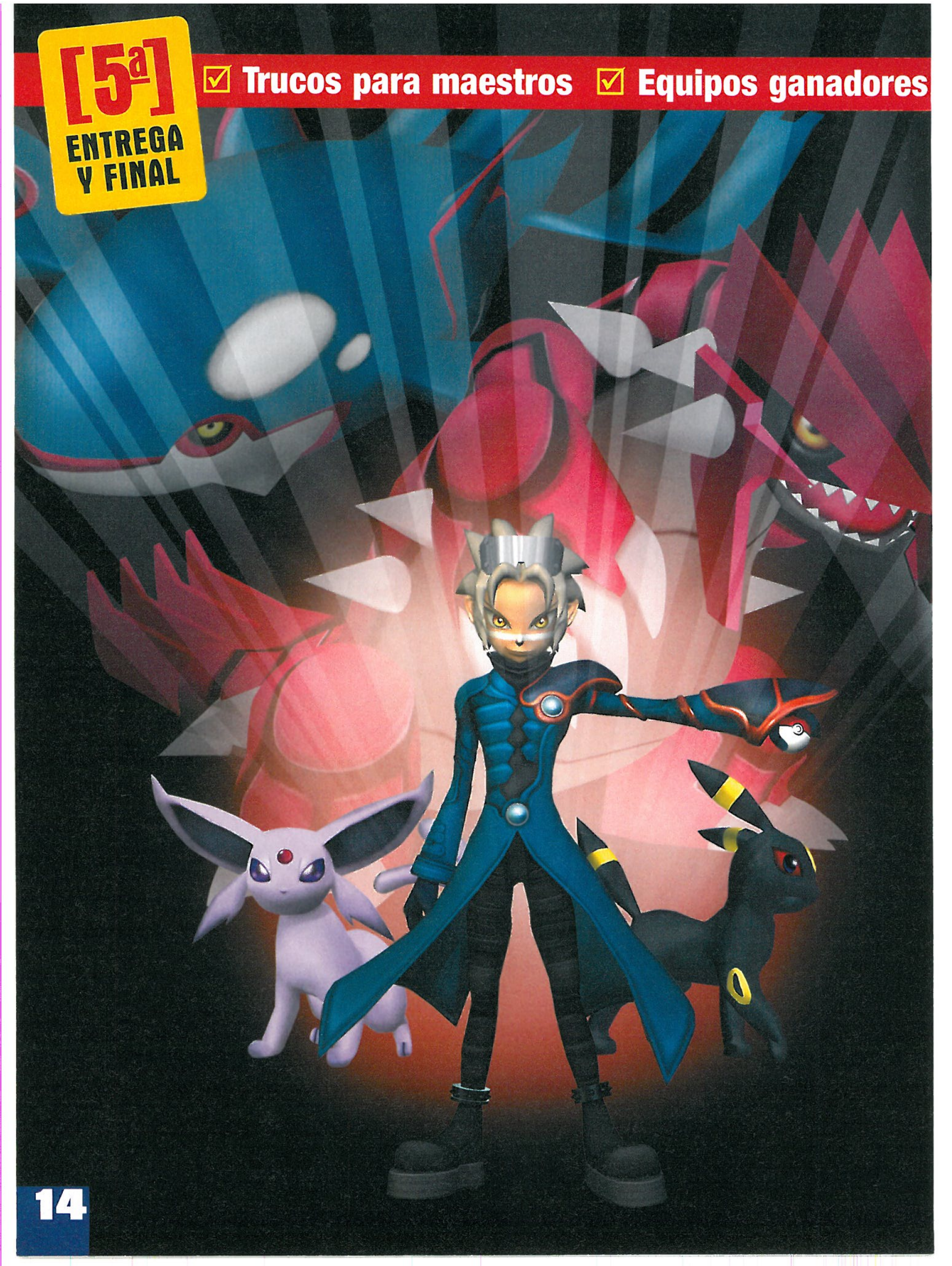
¡Hazte con todos!

GOLDEEN		MANKEY	
● Muchos	● Muchos	● Muchos	● Muchos
POLIWAG		**PSYDUCK**	
● Muchos	● Muchos	● Muchos	● No hay
SLOWPOKE		**SPEAROW**	
● No hay	● Muchos	● Muchos	● Muchos
RATTATA			
● Muchos	● Muchos		

Y en la próxima entrega...

- Nos adentraremos en las profundidades del Bosque Verde
- Llegaremos a Ciudad Plateada y ganaremos la primera medalla contra Brock
- Lucharemos contra el team Rocket en el MT. Moon
- Y si nos da tiempo, nos acercaremos a Ciudad Celeste a luchar contra la bella Misty.





[5ª] ENTREGA Y FINAL
☑ Trucos para maestros ☑ Equipos ganadores

☑ ¡Estrategias y consejos para todos los coliseos!

Guía de Combate POKéMON COLOSSEUM

¡Por fin hemos llegado al final! Después de hacerte con la victoria en el Coliseo Colosal, tanto en combate individual como doble, desbloquearás el Coliseo de Aura en el nivel 100. Aquí te esperan los mejores entrenadores, pero si sigues nuestros consejos, da por seguro que serán incapaces de vencerte y... ¡¡¡que vas a arrasar con tu equipo Pokémon a todo el que se ponga por delante!!!

Este mes nos espera...

COLISEO COLOSAL (DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. INDIVIDUAL — **POKéVALES: 3000**

CONSEJOS DE BATALLA

Todos los Pokémon de este coliseo están al **nivel 100,** así que será mejor que tu equipo también esté a ese nivel. Si te fijas bien en los tipos de Pokémon a los que te enfrentarás, verás que **necesitas ataques de tipo planta y eléctricos.** Procura también contar con varios movimientos para **alterar el estado de los rivales** y no olvides que algunos usarán los ataques Contador y Manto Espejo.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	3	Lucha	6	Roca	2
Fuego	3	Veneno	2	Fantasma	1
Agua	11	Tierra	5	Dragón	7
Eléctrico	5	Volador	6	Siniestro	3
Planta	7	Psíquico	6	Acero	2
Hielo	2	Bicho	5		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



NORMAL: Un buen Pokémon de tipo normal puede darte cierta ventaja. Especialmente si ese Pokémon conoce algún **ataque de tipo planta o hielo,** será esencial en estos combates.



TIERRA: Un Pokémon de **tipo tierra que conozca el ataque Terremoto** es una de las mejores armas que puedes usar en cualquiera de los coliseos. Asegúrate de llevar uno contigo.



DRAGÓN: Muchos oponentes usan Pokémon de tipo dragón. Contra ellos lo mejor es usar Pokémon **que no sean de tipo dragón, pero que conozcan ataques de este tipo.**



FUEGO: En este coliseo hay bastantes Pokémon de tipo planta y un par de tipo acero. Nada mejor para acabar con ellos en un santiamén que **un buen ataque de tipo fuego.**



ACERO: La gran **resistencia de los Pokémon de tipo acero** los hace ideales para cualquier tipo de batalla difícil. Si además saben el **ataque Tóxico,** no habrá quien les tosa.

BATALLA 1
PROFESORA LANTEO

Esta profesora basa su estrategia en la confusión, aunque también puede paralizarte. Contra su Umbreon, más vale que uses Tóxico o resultará bastante complicado vencerle.

LANTURN — AGUA-ELÉCTRICO



Habilidad: Absor. Elec.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo Confuso	Fantasma

NINETALES — FUEGO



Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Fuego Fatuo	Fuego
Rugido	Normal

MEGANIUM — PLANTA

Habilidad: Espesura.
Objeto: Baya Zanama.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Síntesis	Planta
Pantalla Luz	Psíquico
Drenadoras	Planta

UMBREON — SINIESTRO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Chirrido	Normal
Mal de Ojo	Normal
Doble Equipo	Normal

MILOTIC — AGUA



Habilidad: Escama Esp.
Objeto: Garra Rápida.

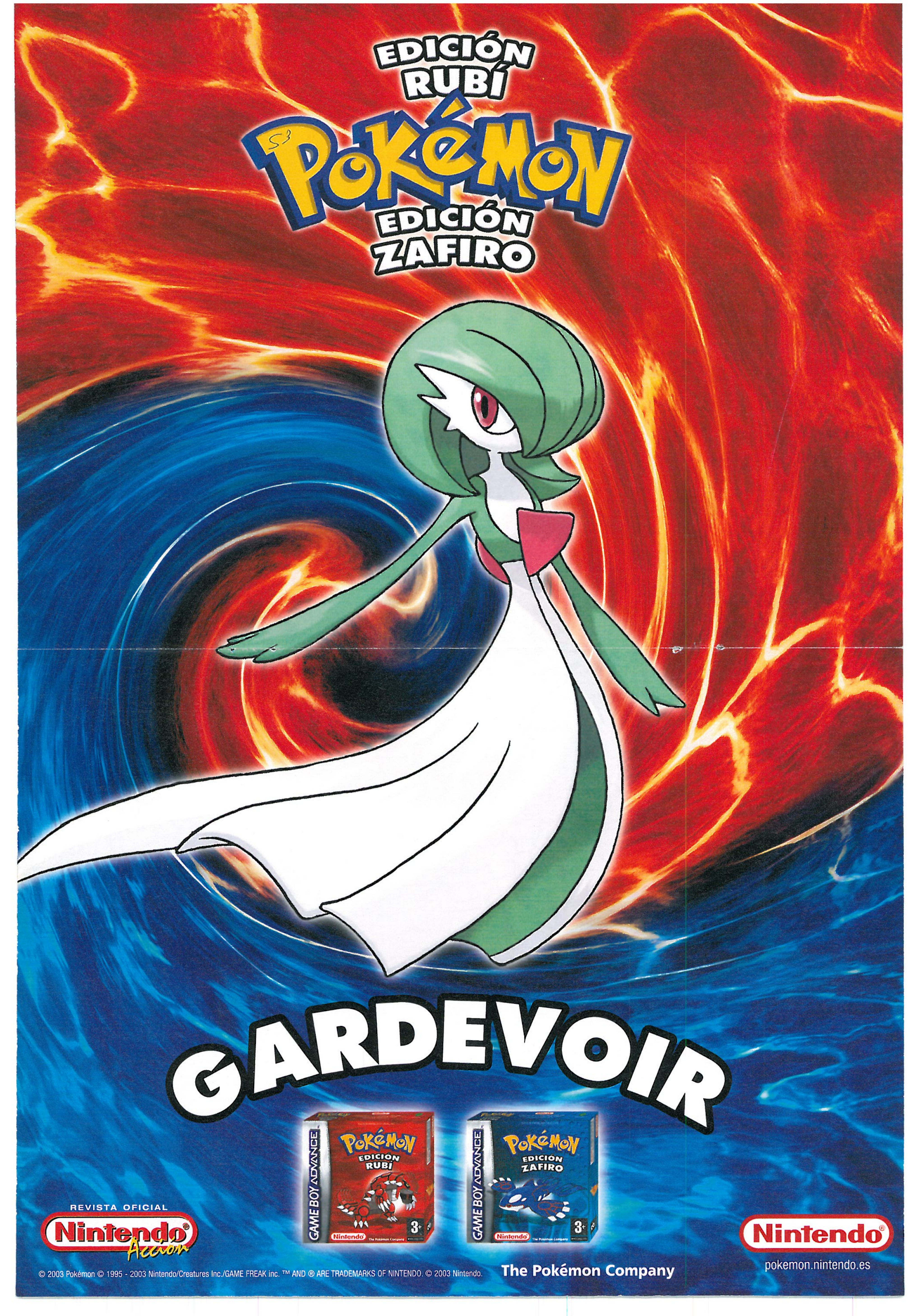
MOVIMIENTO	TIPO
RaRecuperación	Normal
Tóxico	Veneno
Repetición	Normal
Rayo Confuso	Fantasma

JUMPLUFF — PSÍQUICO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Drenadoras	Planta
Somnífero	Planta
Síntesis	Planta
Reflejo	Psíquico


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
GARDEVOIR
POKéMON EDICION RUBÍ
POKéMON EDICION ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
SURSKIT
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company



BATALLA 2
CHICO BANDA BORJA

Los movimientos de tipo volador o psíquico te ayudarán contra Breloom, Heracross y Machamp. Ojo con Starmie, es el Pokémon más peligroso de todos los que tiene Borja.

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Baya Yapati.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Agua
Rayo	Eléctrico
Recuperación	Normal

BRELOOM — PLANTA-LUCHA



Habilidad: Efec. Espora.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Espora	Planta
Contoneo	Normal
Demolición	Lucha
Bomba Lodo	Veneno

HERACROSS — BICHO-LUCHA



Habilidad: Enjambre.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

ELECTRODE — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Stát.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Pantalla Luz	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Manto Espejo	Psíquico

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Dragoaliento	Dragón
Hiperrayo	Normal
Lanzallamas	Fuego

MACHAMP — LUCHA

Habilidad: Agallas.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Otra Vez	Normal
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Tumba Rocas	Roca

BATALLA 3
ENT. GUAY VANTEL

Mantén a los Pokémon de tipo dragón fuera de esta batalla o caerán víctimas del Rayo Hielo de Ludicolo o Regice. Usa movimientos de tipo volador, roca y agua.

ALAKAZAM — PSÍQUICO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Otra Vez	Normal
Protección	Normal
Poder Oculto	Normal

RHYDON — TIERRA-ROCA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Pedrada	Roca
Megacuerno	Bicho
Garra Brutal	Normal

LUDICOLO — AGUA-PLANTA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Gigadrenado	Planta
Rayo Hielo	Hielo
Tóxico	Veneno

GYARADOS — AGUA-VOLADOR



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Hidrobomba	Agua
Furia Dragón	Dragón
Poder Oculto	Normal

REGICE — HIELO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Danza Lluvia	Agua
Explosión	Normal

SCEPTILE — PLANTA

Habilidad: Espesura.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Aguda	Planta
Triturar	Siniestro
Garra Dragón	Dragón
At. Rápido	Normal

BATALLA 4
MOTORISTA NENA

Esta entrenadora suele empezar usando a Ninjask, así que si empiezas con un Pokémon que conozca un ataque de tipo roca, fuego o volador tendrás medio combate ganado.

NINJASK — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Impulso.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Viento Plata	Bicho
Protección	Normal
Relevo	Normal

GOREBYSS — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Amnesia	Psíquico
Def. Férrea	Acero
Relevo	Normal
Descanso	Psíquico

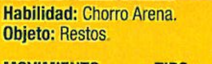
DODRIO — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Triataque	Normal
Retroceso	Normal
Poder Oculto	Normal
Pico Taladro	Volador

TYRANITAR — ROCA-SINIESTRO



Habilidad: Chorro Arena.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador
Triturar	Siniestro
Poder Pasado	Roca

HERACROSS — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Psíquico	Psíquico
Mordisco	Siniestro
Reflejo	Psíquico

TYPHLOSION — FUEGO

Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Golpe Aéreo	Volador

BATALLA 5
SUPERENT. BENICIO

Contra Wobbuffet usa algún movimiento que lo queme o lo envenene y espera a que se debilite solo. Contra Salamence y Latios usa un ataque de tipo hielo y los volatilizarás.

LATIOS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Resplandor	Psíquico
Garra Dragón	Dragón
Rayo	Eléctrico
Paz Mental	Psíquico

METAGROSS — ACERO-PSÍQUICO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Meteoro	Acero
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha

SALAMENCE — DRAGÓN-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Llamarada	Fuego
Garra Dragón	Dragón
Triturar	Siniestro

SHEDINJA — BICHO-FANTASMA



Habilidad: Superguarda.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Rayo Confuso	Fantasma
Viento Plata	Bicho

SUICUNE — AGUA



Habilidad: Presión.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Surf	Agua
Paz Mental	Psíquico
Descanso	Psíquico

WOBBUFFET — PSÍQUICO



Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Otra Vez	Normal
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Mismo Destino	Fantasma

BATALLA 6
SUPERENT. LUCI

Slaking te atacará usando Hiperrayo, así que aprovecha para eliminarlo en el turno de recarga o usa Contador. Contra Latias, Crobat y Rayquaza lo mejor son los ataques de hielo.

RAYQUAZA — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Bucle Aire.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Vel. Extrema	Normal
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador

LATIAS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Neblina	Psíquico
Garra Dragón	Dragón
Paz Mental	Psíquico
Surf	Agua

SLAKING — NORMAL

Habilidad: Ausente.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Hiperrayo	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
–	–

RAIKOU — ELÉCTRICO



Habilidad: Presión.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Triturar	Siniestro
Poder Oculto	Normal
Garra Rápida	Normal

CROBAT — VENENO-VOLADOR





Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Rayo Confuso	Fantasma
Bomba Lodo	Veneno
Golpe Aéreo	Volador

MILTANK — NORMAL



Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Aguante	Normal
Inversión	Lucha
Terremoto	Tierra
Golpe Cuerpo	Normal

SEMIFINAL
NIÑO BIEN TRISTAN

Si tu equipo dispone de ataques de tipo eléctrico, planta, fuego y tierra le amargarás el día. Recuerda que como Swampert es de tipo agua-tierra, lo podrás doblegar con un ataque planta.

KYOGRE — AGUA



Habilidad: Llovizna.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Doble Filo	Normal

SCIZOR — BICHO-ACERO



Habilidad: Enjambre.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Agilidad	Psíquico
Danza Espada	Normal
Viento Plata	Bicho
Frustración	Normal

KINGDRA — AGUA-DRAGÓN

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Dragoaliento	Dragón
Rayo Hielo	Hielo
Descanso	Psíquico

SWAMPERT — TIERRA

Habilidad: Torrente.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Terremoto	Tierra
Rayo Hielo	Hielo
Demolición	Lucha

RAICHU — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Inversión	Lucha
Atracción	Normal

AMPHAROS — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Poder Oculto	Normal
Atracción	Normal



FINAL
SUPERENTREN. BENICIO

Si tienes un Pokémon que conoce Rayo Solar, esa será la mejor medicina contra el terrible Groudon. Usa también ataques de tipo hielo para ventilarte a Vileplume, Shiftry y Flygon.

AMPHAROS — ELÉCTRICO

Habilidad: Sequía.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Frustración	Normal
Llamarada	Fuego
Descanso	Psíquico

VILEPLUME — PLANTA-VENENO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Rayo Solar	Planta
Somnífero	Planta
Síntesis	Planta

SHIFTRY — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Explosión	Normal
Rayo Solar	Planta
At. Rápido	Normal

BLAZIKEN — FUEGO



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Sofoco	Fuego
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Levitación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Llamarada	Fuego
Garra Dragón	Dragón
Triturar	Siniestro
Rayo Solar	Planta

WALREIN — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Poder Oculto	Normal
Frío Polar	Hielo
Descanso	Psíquico

COLISEO COLOSAL (DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. DOBLE — **POKéVALES: 3000**

CONSEJOS DE BATALLA

No queremos asustarte, pero los entrenadores que encontrarás en este coliseo son unos auténticos artistas del combate Pokémon. En cuanto te vean, te analizarán e **intentarán sacar partido de tus debilidades.** Observando la tabla de Pokémon, sacarás la conclusión de que con tanto tipo agua y volador estás obligado a que algún miembro de tu equipo **conozca Trueno o Rayo.**



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	7	Lucha	2	Roca	4
Fuego	3	Veneno	1	Fantasma	2
Agua	9	Tierra	6	Dragón	4
Eléctrico	3	Volador	10	Siniestro	5
Planta	5	Psíquico	5	Acero	3
Hielo	3	Bicho	3		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



TIERRA: Aunque hay pocos Pokémon de **tipo fuego, roca y acero,** un Pokémon de tierra con el **ataque Terremoto** será muy útil para enfrentarte a esta panda.



VOLADOR: La mayoría de los Pokémon voladores tienen una **gran velocidad.** Llevar a uno en tu equipo te servirá para **golpear primero** e intentar romper las combos de los rivales.



ELÉCTRICO: En total solo hay **19 Pokémon de agua y voladores,** así que está claro que disponer de **un poderoso ataque de tipo eléctrico** será algo imprescindible en esta contienda.



NORMAL: Algunos combates son mucho más sencillos de ganar si estás **a la defensiva.** Un Pokémon de tipo normal con **Contador o Manto Espejo** puede ser tu salvación.



FANTASMA: Los Pokémon fantasmas son útiles en la elaboración de muchas de las **estrategias defensivas.** Hacer que los rivales fuertes se duerman te ayudará a vencer.

BATALLA 1
CAZADOR KOLDO

Koldo suele empezar los combates usando a Tyranitar y Togetic. Usa Terremoto para eliminar a Tyranitar y ataques de hielo, roca o eléctricos para tumbar a Togetic.

TYRANITAR — ROCA-SINIESTRO



Habilidad: Chorro Arena.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Avalancha	Roca
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador

TOGETIC — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Dicha.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Señuelo	Normal
Deseo	Normal
Atracción	Normal
Bostezo	Normal

GLIGAR — TIERRA-VOLADOR



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador
Guillotina	Normal
Protección	Normal

CACTURNE — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Finta	Siniestro
Protección	Normal
Puño Certero	Lucha

SWAMPERT — AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Hidrobomba	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Protección	Normal

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Protección	Normal
Rayo	Eléctrico
Psíquico	Psíquico

BATALLA 2
MOTORISTA VICTORIA

Usa un ataque de tipo fuego para acabar con Jirachi, uno de tipo tierra contra Typhlosion, uno de tipo volador contra Heracross y uno eléctrico contra Swellow, Suicune y Walrein.

SUICUNE — AGUA



Habilidad: Presión.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Paz Mental	Psíquico
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Protección	Normal

HERACROSS — BICHO-LUCHA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

SWELLOW — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Agallas.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Frustración	Normal
Imagen	Normal
Golpe Aéreo	Volador
At. Rápido	Normal

TYPHLOSION — FUEGO



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Poder Oculto	Normal
Hiperrayo	Normal
Protección	Normal

WALREIN — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Cascada	Agua
Frío Polar	Hielo
Descanso	Psíquico

JIRACHI — ACERO-PSÍQUICO

Habilidad: Dicha.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Paz Mental	Psíquico
Hidropulso	Agua

BATALLA 3
ASALTANTE BASTIAN

Para acabar con Rayquaza usa un ataque de hielo. Contra Gyarados y Milotic no lo dudes y usa un ataque de tipo eléctrico a no ser que les proteja el Pararrayos de Rhydon.

HARIYAMA — LUCHA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Demolición	Lucha
Refuerzo	Normal
Sorpresa	Normal
Protección	Normal

RAYQUAZA — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Bucle Aire.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra
Danza Dragón	Dragón
Frustración	Normal

RHYDON — TIERRA-ROCA



Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Pedrada	Roca
Terremoto	Tierra
Protección	Normal

SCEPTILE — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Aguda	Planta
Triturar	Siniestro
Garra Dragón	Dragón
Detección	Lucha

MILOTIC — AGUA

Habilidad: Escama Esp.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Recuperación	Normal
Rayo Hielo	Hielo
Rayo Confuso	Fantasma

GYARADOS — AGUA-VOLADOR



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
–	–
–	–
–	–



BATALLA 4
CAZADORA QUINA

Cuatro de los Pokémon de esta cazadora conocen Terremoto, así que si usas Pokémon voladores, nadie te tocará. Si salen Sneasel, Ninjask o Metagross, bárrelos con fuego.

SNEASEL — SINIESTRO-HIELO


Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Sorpresa	Normal
Garra Brutal	Normal
Demolición	Lucha
Mofa	Siniestro

NINJASK — BICHO-VOLADOR


Habilidad: Impulso.
Objeto: Polvo Brillo.

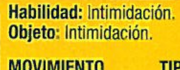
MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Protección	Normal
Viento Plata	Bicho
Relevo	Normal

METAGROSS — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Puño Meteoro	Acero
Golpe Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra

GRANBULL — NORMAL


Habilidad: Intimidación.
Objeto: Intimidación.

MOVIMIENTO	TIPO
Frustración	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha

URSARING — NORMAL


Habilidad: Agallas.
Objeto: Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Frustración	Normal
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Poder Oculto	Normal

SALAMENCE — DRAGON-VOLADOR


Habilidad: Intimidación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Frustración	Normal
Demolición	Lucha
Terremoto	Tierra

BATALLA 5
ENT. GUAY TERENA

Terena suele empezar la batalla con Slaking y uno de los dos Pokémon psíquicos de su equipo. Centra tus esfuerzos en eliminar a Slaking antes de que sea demasiado tarde.

SLAKING — NORMAL


Habilidad: Ausente.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Frustración	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
Relajo	Normal

ALAKAZAM — PSÍQUICO


Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Intercambio	Psíquico
Psíquico	Psíquico
Puño Hielo	Hielo
Puño Fuego	Fuego

DODRIO — NORMAL-VOLADOR


Habilidad: Madrugar.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Pico Taladro	Volador
Frustración	Normal
Hiperrayo	Normal
Niebla	Hielo

ESPEON — PSÍQUICO


Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Intercambio	Psíquico
Pantalla Luz	Psíquico
Protección	Normal

RAIKOU — ELÉCTRICO


Habilidad: Presión.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Triturar	Siniestro
Protección	Normal
Reflejo	Psíquico

CROBAT — VENENO-VOLADOR


Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Bomba Lodo	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Rayo Confuso	Fantasma

BATALLA 6
SUPERENTREN. ALEJANDRO

El equipo de Alejandro es sencillo de batir si dispones de un Pokémon de tipo tierra y otro de fuego con poderosos ataques del mismo tipo. Ojo con las explosiones.

DUSCLOPS — FANTASMA


Habilidad: Presión.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Protección	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma

ELECTRODE — ELÉCTRICO


Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Rayo	Eléctrico
–	–
–	–

REGIROCK — ROCA


Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Hierb. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Fuerza Bruta	Lucha
Poder Pasado	Roca
Protección	Normal

GOLEM — ROCA-TIERRA

Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Pedrada	Roca
Terremoto	Tierra
Protección	Normal

REGISTEEL — ACERO


Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Fuerza Bruta	Lucha
Demolición	Lucha
Protección	Normal

REGICE — HIELO


Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Protección	Normal

SEMIFINAL

SUPERENT. CLEMENTE

Es probable que comience con Groudon para sacar ventaja de su Sequía. Con ella el Rayo Solar no necesita cargarse. Si tú también llevas Rayo Solar, Groudon estará perdido.

GROUDON — TIERRA

Habilidad: Sequía.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Frustración	Normal
Sofoco	Fuego
Protección	Normal

SHIFTRY — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Sorpresa	Normal
Explosión	Normal
Rayo Solar	Planta
Protección	Normal

HOUNDOOM — SINIESTRO-FUEGO



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Rayo Solar	Planta
Hiperrayo	Normal
Protección	Normal

JUMPLUFF — PLANTA-VOLADOR



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Refuerzo	Normal
Somnífero	Planta
Día Soleado	Fuego
Otra Vez	Normal

ENTEI — FUEGO



Habilidad: Presión.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Llamarada	Fuego
Rayo Solar	Planta
Hiperrayo	Normal
Protección	Normal

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN



Habilidad: Levitación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Llamarada	Fuego
Garra Dragón	Dragón
Protección	Normal

FINAL

SUPERENTREN. LIZ

Liz suele empezar sacando a Kyogre para que en el campo de batalla comience a llover. Si tienes algún Pokémon con Trueno, sácalo a combatir y elimina a Kyogre en cuanto lo veas.

KYOGRE — AGUA



Habilidad: Llovizna.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Salpicar	Agua
Trueno	Eléctrico
Rayo Hielo	Hielo
Protección	Normal

MILTANK — NORMAL



Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Refuerzo	Normal
Demolición	Lucha
Hiperrayo	Normal
Terremoto	Tierra

KINGDRA — AGUA-DRAGÓN



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Dragoaliento	Dragón
Danza Lluvia	Agua

LUDICOLO — AGUA-PLANTA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Gigadrenado	Planta
Danza Lluvia	Agua

MANECTRIC — ELÉCTRICO



Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Triturar	Siniestro
Danza Lluvia	Agua
Pantalla Luz	Psíquico

SHEDINJA — BICHO-FANTASMA



Habilidad: Superguarda.
Objeto: Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Danza Espada	Normal
Rayo Confuso	Fantasma
Viento Plata	Bicho

El truco del mes: **MÁQUINAS TÉCNICAS**

Para que tus Pokémon tengan buenos ataques tendrás que recurrir a las MTs

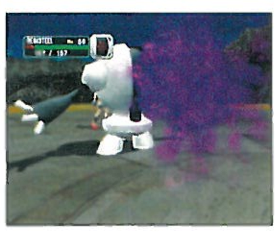
Para que un Pokémon aprenda ataques poderosos, la mayoría de las veces no es suficiente con el entrenamiento. En muchas ocasiones tendrás que gastar sabiamente las MTs y enseñárselas.



La MT38 o Llamarada la venden en la tienda de Básix. Úsala para vencer a Pokémon de tipo acero.



Conseguirás Rayo Hielo (MT13) con los Pokévales. Enséñasela a tu mejor Pokémon de agua.



Usando la combo Tóxico (MT06) y Protección (MT17) se lo pondrás muy difícil a los rivales.



Terremoto (MT 26) es un ataque vital para cualquier equipo que desee ganar en los coliseos.



COLISEO AURA (MUY DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. INDIVIDUAL | **POKéVALES: 5000**

CONSEJOS DE BATALLA

Los entrenadores del Coliseo Aura **han formado equipos con los míticos Pokémon legendarios** y con otros que, aunque no son legendarios, están a su altura. De nuevo, la cantidad de Pokémon de tipo agua y volador obliga a tener un **potente ataque eléctrico.** También verás muchos Pokémon de tipo psíquico, así que será mejor que dispongas de **ataques fantasma o siniestro.**



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	4	Lucha	4	Roca	3
Fuego	3	Veneno	2	Fantasma	0
Agua	10	Tierra	4	Dragón	6
Eléctrico	4	Volador	8	Siniestro	4
Planta	6	Psíquico	8	Acero	4
Hielo	1	Bicho	3		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



TIERRA: Los ataques de este tipo son efectivos contra muchos Pokémon, pero en este coliseo serán especialmente **útiles contra Jirachi, Metagross y Registeel.**



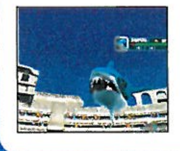
VOLADOR: Algunos de estos entrenadores usan la **combo Aguante-Inversión-Baya Aslac.** Lo mejor para contrarrestarla es utilizar a los veloces Pokémon voladores.



FANTASMA: Este tipo de Pokémon es ideal para los combates de este coliseo. Tienen la enorme ventaja de que **los ataques de tipo normal o lucha no pueden alcanzarles.**



DRAGÓN: Como este tipo de Pokémon es capaz de **aprender ataques de tipo volador, fuego y tierra,** te darán mucho juego en la mayoría de combates... si se los has enseñado.



SINIESTRO: Como los Pokémon de tipo siniestro son **inmunes a los ataques psíquicos,** siempre tendrás ventaja al enfrentarte a los Pokémon psíquicos de este coliseo.

BATALLA 1

ASALTANTE SUSI

Ten mucho cuidado con Cradily. Su ataque Bomba Lodo, junto con Rayo Confuso y su resistencia le hacen un Pokémon demoledor. Atácale con golpes de tipo acero o hielo.

MILTANK — NORMAL



Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

NINJASK — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Impulso.
Objeto: Baya Lichi.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Poder Oculto	Normal
Aguante	Normal

CRADILY — ROCA-PLANTA



Habilidad: Ventosas.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Recuperación	Normal
Bomba Lodo	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma
Amnesia	Psíquico

HARIYAMA — LUCHA

Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Tambor	Normal
Descanso	Psíquico
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha

ESPEON — PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Yapati.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Mordisco	Siniestro
Paz Mental	Psíquico
Aguante	Normal

SUICUNE — AGUA



Habilidad: Presión.
Objeto: Baya Gonlan.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Surf	Agua
Descanso	Psíquico
Paz Mental	Psíquico

BATALLA 2
ATLETA LUCIANO

Los ataques de tipo lucha harán auténticos estragos entre el equipo de Luciano. Si los usas, Tyranitar, Magneton, Registeel y Cacturne quedarán hechos fosfatina en un periquete.

TYRANITAR — ROCA-SINIESTRO



Habilidad: Chorro Arena.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Avalancha	Roca
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador
Danza Dragón	Dragón

CACTURNE — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Daño Secreto	Normal
Gigadrenado	Planta
Danza Caos	Normal
Finta	Siniestro

GLIGAR — TIERRA-VOLADOR



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra
Guillotina	Normal
Daño Secreto	Normal

MAGNETON — ELÉCTRICO-ACERO



Habilidad: Robustez.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Reflejo	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Poder Oculto	Normal

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Levitación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Poder Oculto	Normal
Llamarada	Fuego
Dragoaliento	Dragón

REGISTEEL — ACERO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Fuerza Bruta	Lucha
Poder Pasado	Roca
Terremoto	Tierra

BATALLA 3
ENT. GUAY CIRIL

Usa el ataque Terremoto y Jirachi, Metagross y Raikou se quedarán sin opciones. Para tumbar a Milotic aprovecha que su defensa no es muy grande y usa potentes ataques físicos.

DODRIO — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Pico Taladro	Volador
Hiperrayo	Normal
At. Rápido	Normal

MILOTIC — AGUA

Habilidad: Escama Esp.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Rayo Hielo	Hielo
Surf	Agua
Recuperación	Normal

METAGROSS — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Meteoro	Acero
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha

JIRACHI — TIERRA-VOLADOR



Habilidad: Dicha.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Paz Mental	Psíquico
Psíquico	Psíquico
Hidropulso	Agua
Rayo	Eléctrico

RAIKOU — ELÉCTRICO



Habilidad: Presión.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Reflejo	Psíquico
Triturar	Siniestro
Rugido	Normal

CROBAT — VENENO-VOLADOR



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Bomba Lodo	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Golpe Aéreo	Volador

BATALLA 4
PROFESORA TANIA

Usa ataques planta contra Swampert y de hielo contra Sceptile y Salamance. Cuidado con Blaziken y su combo Aguante-Inversión-Baya Aslac, puede destrozarte si le dejas pocos PS.

SWAMPERT — AGUA-TIERRA

Habilidad: Torrente.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Maldición	¿?
Terremoto	Tierra
Retroceso	Normal
Descanso	Psíquico

BLAZIKEN — FUEGO-LUCHA

Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Llamarada	Fuego
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

SCEPTILE — PLANTA

Habilidad: Espesura.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Aguda	Planta
Garra Dragón	Dragón
Triturar	Siniestro
Poder Oculto	Normal

SALAMENCE — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha

GARDEVOIR — PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Psíquico	Psíquico
Paz Mental	Psíquico
Mismodestino	Fantasma

MANECTRIC — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Triturar	Siniestro
Rayo	Eléctrico
Poder Oculto	Normal



BATALLA 5
SUPERENT. DOMIN

Ursaring y Machamp son muy poderosos, pero también lentos. Sin embargo, el veloz Ninjask usará Relevo para aumentar su velocidad, así que tu primer objetivo será eliminarle.

NINJASK — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Impulso.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Protección	Normal
Relevo	Normal
Viento Plata	Bicho

URSARING — NORMAL



Habilidad: Agallas.
Objeto: Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Poder Oculto	Normal

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Psíquico	Psíquico

MACHAMP — LUCHA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Avalancha	Roca
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Hiperrayo	Normal

GYARADOS — AGUA-VOLADOR



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Retroceso	Normal
Terremoto	Tierra
Poder Oculto	Normal

WOBBUFFET — PSÍQUICO



Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Velo Sagrado	Normal
Mismodestino	Fantasma

BATALLA 6
SUPERENT. RITA

Cuando comience la batalla, Rita sacará a Kyogre para que su habilidad Llovizna mejore sus ataques de agua. Como Trueno nunca falla con lluvia, esta será tu mejor baza para vencer.

KYOGRE — AGUA



Habilidad: Llovizna.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Descanso	Psíquico

LUDICOLO — AGUA-PLANTA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Gigadrenado	Planta
Drenadoras	Planta

KINGDRA — AGUA-DRAGON

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Dragoaliento	Dragón
Danza Lluvia	Agua

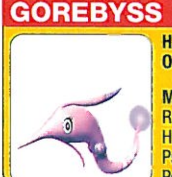
ELECTRODE — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec.. Estát.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Explosión	Normal
Danza Lluvia	Agua
Pantalla Luz	Psíquico

GOREBYSS — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Psíquico	Psíquico
Poder Oculto	Normal

REGICE — AGUA



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Explosión	Normal
Trueno	Eléctrico
Poder Oculto	Normal

SEMIFINAL
SUPERENT. SAUL

Usará a Groudon para que su habilidad Sequía potencie a sus Pokémon planta y fuego. Elimina a Groudon con Rayo Solar y en cuanto lo hagas, usa Danza Lluvia para cambiar el tiempo.

GROUDON — TIERRA



Habilidad: Sequía.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Poder Pasado	Roca
Retroceso	Normal
Sofoco	Fuego

SHIFTRY — PLANTA-SINIESTRO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Rayo Solar	Planta
Bola Sombra	Fantasma
Demolición	Lucha

VILEPLUME — PLANTA-VENENO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Poder Oculto	Normal
Somnífero	Planta
Día Soleado	Fuego

HOUNDOOM — SINIESTRO-FUEGO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Sofoco	Fuego
Triturar	Siniestro
Poder Oculto	Normal

ENTEI — FUEGO



Habilidad: Presión.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Llamarada	Fuego
Reflejo	Psíquico
Poder Oculto	Normal

REGIROCK — ROCA



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Fuerza Bruta	Lucha
Explosión	Normal
Poder Pasado	Roca
Terremoto	Tierra

FINAL
MITO GERARDO

Latias, Latios y Rayquaza caerán con facilidad si usas Rayo Hielo. Contra el terrible Slaking un Pokémon que sepa Contador puede salvarte la vida. Para doblegar a Kyogre usa Trueno.

KYOGRE — AGUA



Habilidad: Llovizna.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Descanso	Psíquico

SLAKING — NORMAL



Habilidad: Ausente.
Objeto: Cint. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Hiperrayo	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
–	–

LATIAS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Paz Mental	Psíquico
Rayo Hielo	Hielo
Garra Dragón	Dragón
Psíquico	Psíquico

LATIOS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Rocío Bondad.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Trueno	Eléctrico
Garra Dragón	Dragón
Psíquico	Psíquico

HERACROSS — BICHO-LUCHA



Habilidad: Enjambre.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

RAYQUAZA — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Bucle Aire.
Objeto: Restos.

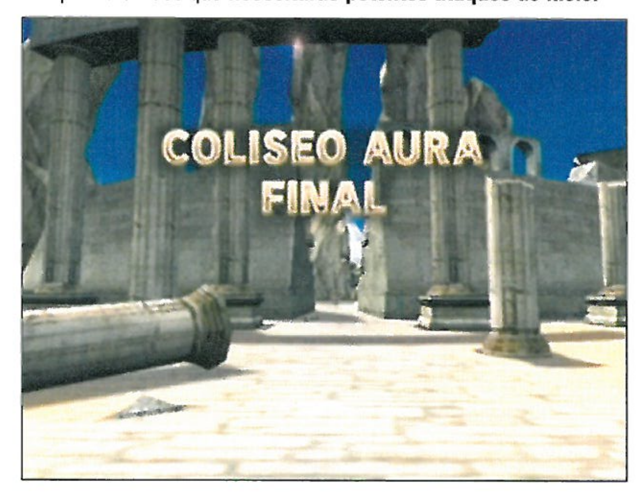
MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Vel. Extrema	Normal
Terremoto	Tierra
Danza Dragón	Dragón

COLISEO AURA (MUY DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. DOBLE — **POKéVALES: 5000**

CONSEJOS DE BATALLA

Aquí los entrenadores son auténticos **expertos en todo tipo de combos y además, suelen ser muy rápidos** en desplegarlas. El truco está en que las estudies bien y procures montar una estrategia que evite que las pongan en práctica. Fíjate en la cantidad de Pokémon dragón y voladores que hay en este coliseo, así que no olvides que **necesitarás potentes ataques de hielo.**



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	6	Lucha	2	Roca	4
Fuego	1	Veneno	1	Fantasma	3
Agua	8	Tierra	5	Dragón	10
Eléctrico	3	Volador	10	Siniestro	4
Planta	5	Psíquico	8	Acero	5
Hielo	2	Bicho	5		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



HIELO: El Coliseo de Aura está hasta arriba de **dragones voladores.** Como ya sabrás, no hay nada mejor para hacerles morder el polvo que **un potente ataque de tipo hielo.**



TIERRA: Búscate un buen **Pokémon de tipo tierra con el ataque Terremoto** porque te será muy útil para enfrentarte (y vencer) a los **Pokémon de tipo acero** de este coliseo.



VOLADOR: Como los rivales usan muchas veces Pokémon que **conocen Terremoto,** nada mejor para evitarlo que usar un Pokémon volador. Que ya sabes que a estos no les afecta en absoluto.



FANTASMA: Los Pokémon fantasma serán una buena baza **contra los Pokémon de tipo psíquico.** Y si saben **Mismodestino** pueden ayudarte a vencer a algún legendario.



ACERO: Ya sabes que **la resistencia de los Pokémon de acero** es útil en las batallas que se ponen más cuesta arriba. Eso sí, no los hagas combatir **si el rival usa Terremoto.**



BATALLA 1



NIÑO BIEN JUANJO

Tienes que tener cuidado con el Terremoto de Swampert y para eso una de las opciones es sacar a combatir a dos Pokémon que sepan Levitación, Protección o que sean voladores.

SKARMORY — ACERO-VOLADOR

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Púas	Tierra
Tóxico	Veneno
Pico Taladro	Volador
Rugido	Normal

SWAMPERT — AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Agua Lodosa	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Rugido	Normal

SABLEYE — SINIESTRO-FANTASMA

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Tóxico	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Recuperación	Normal

SHUCKLE — BICHO-ROCA

Habilidad: Robustez.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Atracción	Normal
Velo Sagrado	Normal
Descanso	Psíquico

REGICE — HIELO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Hielo	Hielo
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Protección	Normal

UMBREON — SINIESTRO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Tóxico	Veneno
Finta	Siniestro
Luz Lunar	Normal

BATALLA 2

SUPERENT. DAN

Dan suele hacer que sus Pokémon de agua o voladores formen pareja con Rhydon. Así su habilidad Pararrayos les protege de los ataques eléctricos. Elimina a Rhydon y vencerás.

SUICUNE — AGUA

Habilidad: Presión.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Paz Mental	Psíquico
Descanso	Psíquico

RHYDON — TIERRA-ROCA



Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Pedrada	Roca
Protección	Normal

SWELLOW — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Agallas.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Hiperrayo	Normal
At. Rápido	Normal

LATIOS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Rocío Bondad.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Garra Dragón	Dragón
Rayo Hielo	Hielo

METAGROSS — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Meteoro	Acero
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
Protección	Normal

WALREIN — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Cascada	Agua
Frío Polar	Hielo
Protección	Normal

BATALLA 3

TRABAJADOR BUED

Con al ataque Terremoto eliminarás a Jirachi y con Rayo Hielo a Latias. Sin embargo, debes centrarte en Linoone y evitar que despliegue su combo Tambor-Descanso-Baya Atania.

MILTANK — NORMAL



Habilidad: Sebo.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Más Psique	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
Retroceso	Normal

LINOONE — NORMAL



Habilidad: Recogida.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Tambor	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Retroceso	Normal
Descanso	Psíquico

LATIAS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Refuerzo	Normal
Reflejo	Psíquico
Pantalla Luz	Psíquico
Psíquico	Psíquico

CROBAT — VENENO-VOLADOR

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Golpe Aéreo	Volador
Bomba Lodo	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma

SHEDINJA — BICHO-FANTASMA

Habilidad: Superguarda.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Viento Plata	Bicho
Bola Sombra	Fantasma
Protección	Normal

JIRACHI — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Dicha.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Trueno	Eléctrico
Hidropulso	Agua
Protección	Normal

BATALLA 4
ENT. GUAY FREDO

Nada mejor para eliminar a los dragones de Fredo que utilizar el Rayo Hielo. Sin embargo, Dusclops evitará que uses ese ataque usando Cerca. Tendrás que eliminarle en primer lugar.

DUSCLOPS — FANTASMA


Habilidad: Presión.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Cerca	Psíquico
Protección	Normal
Rayo Hielo	Hielo
Terremoto	Tierra

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN


Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Llamarada	Fuego
Terremoto	Tierra
Triturar	Siniestro
Garra Dragón	Dragón

RAYQUAZA — DRAGÓN-VOLADOR

Habilidad: Bucle Aire.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Rayo Hielo	Hielo
Protección	Normal
Garra Dragón	Dragón

SALAMENCE — DRAGÓN-VOLADOR


Habilidad: Intimidación.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador
Doble Filo	Normal
Demolición	Lucha

MAGNETON — ELÉCTRICO-ACERO


Habilidad: Robustez.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Reflejo	Psíquico
Poder Oculto	Normal

ALTARIA — DRAGÓN-VOLADOR

Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Ataque Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra
Garra Dragón	Dragón

BATALLA 5
MOTORISTA ILDA

Ilda usa Danza Lluvia para a continuación atacarte con Trueno o movimientos de agua. Para estropear su estrategia acaba con sus Pokémon de agua e intenta que el tiempo cambie.

HARIYAMA — LUCHA


Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Refuerzo	Normal
Demolición	Lucha
Sorpresa	Normal
Protección	Normal

KINGDRA — DRAGÓN-AGUA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Hidrobomba	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Dragoaliento	Dragón

RAIKOU — ELÉCTRICO


Habilidad: Presión.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Triturar	Siniestro
Poder Oculto	Normal
Protección	Normal

SCEPTILE — PLANTA

Habilidad: Espesura.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Dragón	Dragón
Hoja Aguda	Planta
Triturar	Siniestro
Detección	Lucha

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO


Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Rayo Hielo	Hielo
Protección	Normal
Hidrobomba	Agua

GYARADOS — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Retroceso	Normal
Danza Dragón	Dragón
Poder Oculto	Normal

BATALLA 6
SUPERENTREN. ZACARÍAS

La estrategia de Zacarías es sacar a Ninjask y Scizor para mejorar sus características y luego usar Relevo para copiarlas a otro Pokémon. No dejes que lo hagan o sufrirás.

NINJASK — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Impulso.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Relevo	Normal
Protección	Normal

TOGETIC — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Dicha.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Señuelo	Normal
Pantalla Luz	Psíquico
Reflejo	Psíquico
Otra Vez	Normal

FERALIGART — AGUA

Habilidad: Torrente.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Demolición	Lucha
Cuchillada	Normal
Triturar	Siniestro
Hidrobomba	Agua

HERACROSS — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Enjambre.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

URSARING — NORMAL

Habilidad: Agallas.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Demolición	Lucha
Descanso	Psíquico

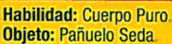
SCIZOR — BICHO-ACERO


Habilidad: Enjambre.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Relevo	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Viento Plata	Bicho



SEMIFINAL
ENTRE. GUAY FREDO



Ganarás a Lino si, en cuanto veas a Regirock, lo eliminas o cambias el tiempo con Danza Lluvia. Si no lo haces, usará Día Soleado haciendo muy peligrosos a Shiftry y Houndoom.

REGIROCK — ROCA



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Día Soleado	Fuego
Poder Pasado	Roca
Protección	Normal

SHIFTRY — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Sorpresa	Normal
Rayo Solar	Planta
Bola Sombra	Fantasma

GOLEM — ROCA-TIERRA

Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Protección	Normal
Pedrada	Roca
Terremoto	Tierra

ELECTRODE — ELÉCTRICO



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Rayo	Eléctrico
–	–
–	–

HOUNDOOM — SINIESTRO-FUEGO



Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Rayo Solar	Planta
Triturar	Siniestro
Protección	Normal

ALAKAZAM — PSÍQUICO



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Puño Fuego	Fuego
Protección	Normal
Puño Hielo	Hielo

FINAL
MITO SANTI

Este es el equipo más poderoso al que te has enfrentado, pero si has llegado hasta aquí, seguro que ya eres todo un experto. En este combate los ataques de hielo y eléctricos serán vitales.

LATIAS — DRAGÓN-PSÍQUICO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Paz Mental	Psíquico
Rayo Hielo	Hielo
Bola Neblina	Psíquico
Garra Dragón	Dragón

LATIOS — DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Rocío Bondad.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Garra Dragón	Dragón
Trueno	Eléctrico
Rayo Solar	Planta

KYOGRE — AGUA

Habilidad: Llovizna.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Salpicar	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Protección	Normal

SALAMENCE — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Llamarada	Fuego
Garra Dragón	Dragón
Hidrobomba	Agua
Triturar	Siniestro

GROUDON — TIERRA



Habilidad: Sequía.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Poder Pasado	Roca
Sofoco	Fuego
Protección	Normal

SLAKING — NORMAL



Habilidad: Ausente.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Hiperrayo	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
–	–

Otro truco del mes: OBJETOS DE COMBATE

Equipar correctamente a tus Pokémon puede ayudarles a ganar muchas batallas

Si tienes la habilidad de elegir el objeto adecuado para un Pokémon y se lo equipas, puede que cambies el curso de una batalla. Aquí tienes los que más nos gustan y dónde conseguirlos.



La Garra Rápida permite que tu Pokémon ataque el primero. La encuentras en Villa Ágata.



Con Periscopio los ataques pueden convertirse en golpe crítico. Lo obtienes con PokéVales.



Entre los mejores ataques está Terremoto, y con Arena Fina lo potenciarás. Lo lleva Piloswine.

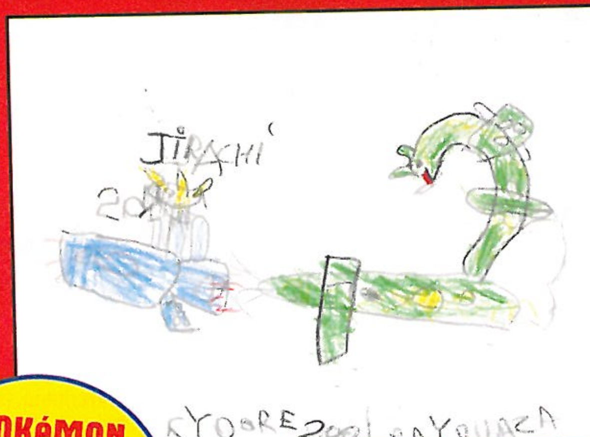


Con Restos, tu Pokémon recupera PS. La única forma de tener este objeto es traértelo de Hoenn.



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Aarón Benítez Barón (Alicante). 4 años

Nuestro Pekestrella, aunque jovencito, tiene buena imaginación y sabe de Pokémon. ¡A qué dos ha elegido para enfrentarlos! Esto promete. Ah, y también anda por ahí volando Jirachi. Jimmy: –¿Pero no era yo? Mari: –¿Acaso eres un Pokémon?. Jimmy: –¿Jimmy? ¿Jim? ¿y?

¡POKéMON MINI! Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

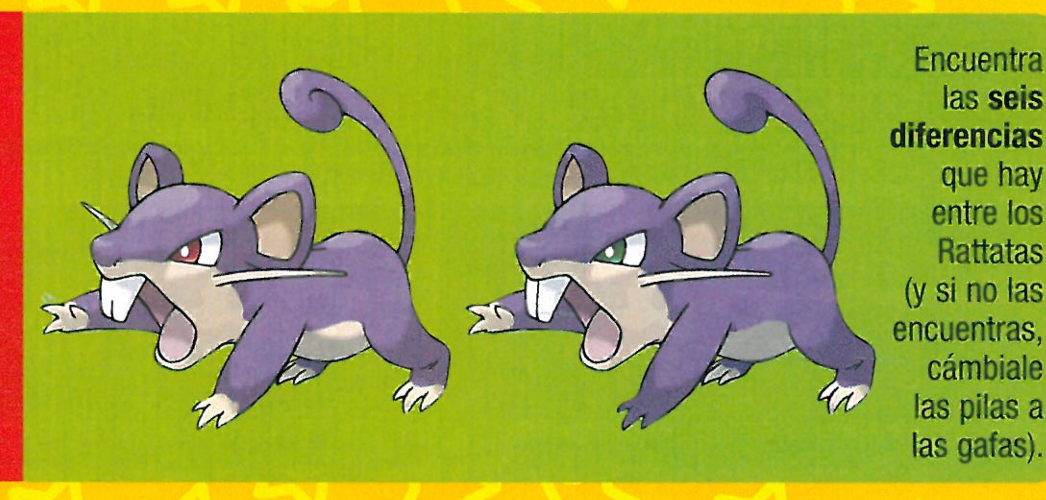


¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Rattatas (y si no las encuentras, cámbiale las pilas a las gafas).

María Jesús Aicaydo (Alicante)

PokéArtista

Lola López Cuevas (Alicante)
Otra vez Loli nos sorprende con una de sus cariñosas entrenadoras. Jimmy: –¿Es la del dibujo? ¡GUAPA! Mari: –No es, burro. Jimmy: –Ah, pues por eso tiene a"es la coz", claro.

¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!

LLAMADAS (¡Güejejei!)

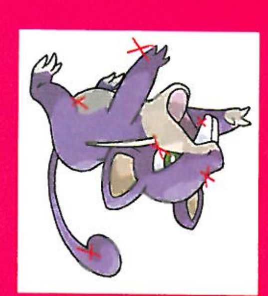
Clubes

¡Hola a todos! Estoy reclutando personas para hacer un buen club de pokefans: "pokeclub del mister". De momento ya llevamos 68 y 8 meses, por tanto, si quisierais entrar en el club, incluir en la carta vuestro equipo Pokémon con los siguinentes datos: defensa, ataque, def. especial, atq. especial, velocidad, PS, objetos que llevan nivel, ataques y el daño que quita cada uno. Enviadlo, junto con vuestros datos personales, a :
Roger Estatuet Castillo
Av Terra Nostra, 48,
C.P. 08110
Montcada i Reixac
(BARCELONA)

Más clubes

¡Hola a todos aquellos fans Pokémon! Me gustaría que os uniéseis a mi club: "Club Groudon". Enviar vuetros datos personales junto con una foto y un dibujo de vuestro Pokémon favorito a:
C/ Manuel de Falla, 68, 2ºC
C.P. 35013
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Soluciones pasatiempos



Diferencias Rattata



The Pokémon Company
Nintendo
CHATEA CON TU GAMEBOY ADVANCE Y MANTÉN A SALVO TUS SECRETOS
¿HAS VISTO QUE MÁQUINA? +++
¿LA RUBIA O MI GAMEBOY ADVANCE? +++
POKéMON™
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ROJO FUEGO
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN VERDE HOJA
ADAPTADOR INALÁMBRICO INCLUIDO EN CADA JUEGO
INCLUYE
POKéMON ROJO FUEGO Y POKéMON VERDE HOJA HACEN REALIDAD EL CHAT SIN CABLES.
Ahora, jugar con Pokémon es otro mundo. Porque con el nuevo adaptador inalámbrico que viene de regalo en Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja, por primera vez podrás intercambiar mensajes secretos con tus amigos. Chatea sobre los planes de conquista de la región de Kanto: siete islas a descubrir y más de cien Pokémon que capturar... Y utiliza tu imaginación, las posibilidades son infinitas.
Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja
Sólo para Game Boy Advance.
GAME BOY ADVANCE SP
http://pokemon.nintendo.es
© 2004 Pokémon © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. trademarks of Nintendo © 2004 Nintendo.